Les terres de KERNOS

Scénario Stormbringer

Ecrit par David Spitz

Le Passé de Kerian

Alors que Kerian ou plutôt Coren de son véritable nom pensait avoir échappé à son passé, un de ses anciens amis, appartenant au service secret Tarkeshite lui apprend qu'il est suspecté de haute trahison après sa disparition inexpliquée lors de sa dernière mission… La trahison étant un acte grave, et Coren étant introuvable les autorités Tarkeshites ont emprisonné certains de ses parents dans le but de le faire sortir de sa tanière…*

Le complot

« Ou l'on apprend ce qui s'est réellement passé »

Tout a en fait commencé à Banarva plusieurs semaines avant que Coren et son ami Ubidias ne décrochent leur première affaire : Bjorn Kalestraan riche marchand de son état, et surtout trafiquant d'arme notoire est en passe d'effectuer la plus belle affaire de sa carrière, en effet, ce dernier va sous peu être en mesure grâce à l'aide du responsable des missions des services secret Tarkeshite, Martel, de fournir les plans des défenses frontalières ainsi que de la plupart des places fortes de Tarkesh à son ennemi de Dahrijor...

Pour cela, il fallait absolument trouver un bouc émissaire, sachant qu'il était suspecté de trafic d'arme, et avec l'aide de Martel, ils décidèrent de monter une opération contre lui-même qui aurait pour but de prouver qu'il effectuait un trafic d'arme et accessoirement de lui fournir son « bouc émissaire ». Martel disposant d'un poste privilégié, il put en toute sérénité mettre en place cette opération avec la bénédiction de ses supérieurs, mais tout en maintenant Kalestraan informé. Il choisit donc deux agents relativement inexpérimentés : Kerian et Ubidias et les envoya fouiller la demeure de Kalestraan. Ce dernier étant prévenu pouvait à loisir les faire éliminer tous deux et faire disparaître l'un des corps. Mais seul Ubidias fut tué Kerian réussissant à fuir. Kalestraan fit donc en sorte comme il était prévu que l'on accuse Kerian du meurtre d'Ubidias, grâce à une dague que Martel lui avait au préalable dérobé, dague qui se retrouva planté dans le corps d'Ubidias. Le corps d'Ubidias fut ensuite déposé dans une ruelle. Durant le même temps Martel déroba les plans de défense et déposa non loin un médaillon ayant appartenu à Kerian. Kerian qui lui faisait ce qu'il pouvait pour quitter le pays de peur que sa vie ne soit en danger et ce sans se douter du complot dont il était la victime.

Bien évidemment lorsque la disparition des documents fut découverte et le fameux médaillon trouvé, il ne fallut pas longtemps aux responsables des services secrets Tarkeshite pour accuser Kerian de trahison encouragé en cela que le corps d'Ubidias fut retrouvé, avec une dague ayant appartenu à Kerian faisant office de décoration au milieu de sa poitrine. Bien évidemment Martel les encouragea à chercher sur cette voie.

Quelques jours plus tard Kalestraan entrait en possession des plans après quoi il put entamer son voyage vers Dharijor, pour fournir les plans à son contact en échange d'une somme que l'on peut qualifier d'astronomique…

© 1998 Les Terres de Kernos

Cela fait maintenant quatre mois que Coren a quitté son pays sans le moindre doute de ce qui s'y trame…

Entrée en jeu

« Ou Coren reçoit de bien préoccupantes nouvelles. »

Alors que les PJ's vaquent à leurs occupations, un fait étrange se produit, alors que Kerian* seul ou avec l'un ou l'autre de ses compagnons se promènent en ville, un homme d'apparence banale s'approche de lui (ou d'eux) et interpelle notre ami Kerian, celui-ci le reconnaît immédiatement comme l'un de ses anciens collègues et surtout comme une personne en qui il peut avoir confiance.

Darl comme il se fait appeler actuellement lui apprend qu'il se trouve en mission, sans toutefois lui dire de quoi il s'agit. Mais il peut lui donner des nouvelles du pays, nouvelles qui ne sont pas des meilleures pour Kerian. Ce dernier apprend ainsi qu'il a été suspecté puis accusé de trahison, en effet, sa disparition inexpliquée n'est pas restée inaperçue auprès des services secrets, de même que la découverte du cadavre d'Ubidias portant la dague de Coren comme décoration au centre de sa poitrine, et fait étrange et très grave la disparition de documents secrets donnant le détail des défenses frontalières ainsi que les plans de certaines places fortes du Tarkesh, document dont l'existence n'étaient connues que par de rares personnes. Conséquence de tous cela, les parents de Kerian ont été emprisonné de même que sa sœur Ephriana, soit pour obtenir des informations soit pour fournir aux services secrets un moyen de pression pour le cas ou l'on mettrait la main sur Kerian. Ses autres frères et sœurs ont échappé à la rafle car ils se trouvaient à l'étranger. La rafle à été effectué deux mois après le départ précipité de Coren. Darl n'en sait pas plus…

Il ne reste plus qu'à Kerian de retourner dans sa contrée d'origine pour tenter de découvrir la fin mot de cette histoire et de prouver son innocence…

Organisation du Départ:

« Ou les aventuriers s'occupent de leur départ »

A moins de disposer de moyens magiques la seule manière de rejoindre le Tarkesh est le bateau, la ville portuaire la plus proche étant Galeazzo il serait logique que les Joueurs s'y rendent. Malheureusement pour eux aucun des navires présents actuellement au port n'a l'intention de partir vers le Tarkesh, est d'ailleurs rares sont les navires Ilmiorains qui osent effectué la traversé seul (il faut croire que les environs de l'île de Pan-Tang ne sont pas très fréquentables). Toutefois, un convoi de navire provenant de l'île des Cités Pourpre devrait arriver d'ici quelques jours et pourrait peut-être embarqué les PJ.

Effectivement, trois jours plus tard le convoi arrive, il se compose de 5 Brick et de 4 Trirème. Le capitaine de l'un des navires , « L'ondine », accepte de les prendre à son bord, il leur en coûtera environ une centaine de grand bronze par personne, toutefois, ils ne pourront pas emmener leurs montures. Le départ est prévu deux jours plus tard à l'aube, le temps de décharger certaines marchandises et d'en embarquer d'autres. La question du transport étant réglée les PJ n'ont plus qu'à attendre d'une manière ou d'une autre le départ.

La Traversée vers Nio

« Ou les aventuriers découvrent les joies de la navigation sur mer »

Il faudra environs huit jours au convoi pour rejoindre le Tarkesh, ou deux étapes sont prévues : La première à Nio, la seconde à Banarva quelques jours plus tard. Les Aventuriers n'ont pas grand choses à faire durant le trajet et devront s'occuper comme ils le peuvent. Le voyage s'annonce paisible le vent est favorable, et le ciel dégagé laisse présagé un temps radieux pour le début de la traversé au moins.

Quatre jours après le départ du convoi, les PJ peuvent observer un navire de Guerre Dharijorien croissant le convoi. Ce dernier manœuvre de manière à passer à porté de voix de l'une des trirèmes qui effectue une manœuvre semblable se laissant distancer par le convoi un court moment le temps d'échanger quelques mots avec le

© 1998 Les Terres de Kernos

capitaine du vaisseau Dharijorien. Après quoi il rejoint le convoi en quelques instant permettant en cela aux aventuriers de se rendre compte de la rapidité des vaisseaux de guerres.

Trois jours plus tard, durant lesquels aucun incident n'est à déplorer le convoi accoste enfin à Nio. Le départ pour Banarva est prévu 5 jours plus tard, le temps de décharger la marchandise et de se réapprovisionner en eau potable et en nourriture, et accessoirement de se reposer un peu pour les membres des différents équipages. Si les PJ se sont rendus utiles durant la traversé, le capitaine de « l'Ondine » leurs fera savoir que s'ils désirent aller jusqu'à Banarva, il serait ravi de les avoir à son bord et que s'ils le veulent ils peuvent d'ailleurs loger à bord durant les 5 jours ou ils resteront à Nio.

Nio

« Ou Coren apprend que l'un de ses frères à quitter la ville »

L'un des frères de Coren, Abarran, vit à Nio et y possède un petit logement. Abarran étant en mer lorsque la garde à voulut l'appréhender chez lui il a put leur échapper. Ayant été prévenu par l'un de ses voisins lors de son retour, il à put quitter la ville, non sans être aller expliquer la situation à son employeur qui appréciant le travail qu'il effectue s'est montré très compréhensif, et se rendre à Froid-de-Vorn ou il y a retrouvé Hiullam. Ce dernier ayant assisté à l'arrestation de leurs parents, arrestation qui s'est d'ailleurs passé en douceur, lui fait part de ce qu'il a vu et de ce que les soldats lui ont dit, c'est à dire que son frère et accusé de trahison envers la nation. Le capitaine de l'escouade s'est contenté de lui posé quelques question du genre « ou se trouve ton frère ? », « Sais-tu où il pourrait se trouver ? », Avant de faire part à ses parents de sa décision de laisser Hiullam au village pour s'occuper de la maison, promettant à ce dernier que ses parents seront bien traités et qu'il aura de leurs nouvelles (*eh bien non… les soldats ne sont pas tous des brutes sanguinaires…*). Cela fait maintenant quatre mois que Hiullam et Abarran se trouvent ensemble à Froid-de-Vorn. Hiullam reçoit une fois part mois la visite d'un soldat qui lui remet des nouvelles écrites de la main de ses parents. Durant cette visite Abarran reste bien sur caché…

Coren étant recherché, son portrait est placardé dans tous les postes de garde et dans les lieux publics (places, marchés, etc…), avec une très jolie petite récompense d'environs 10 000 Gb à l'appuie ce qui pourrait en tenté plus d'un…

Si Coren décide malgré tout de retrouver Abarran, il pourra apprendre par ses voisins que des soldats sont venus l'arrêter, mais que ce dernier se trouvait en mer à ce moment là, qu'il est revenu le lendemain et qu'en apprenant ce qui s'est passé il est reparti et que plus personne ne l'a aperçu depuis. Si Coren décide d'interroger son employeur, il apprendra, après l'avoir toutefois persuader qu'il est de la famille, que Abarran et retourné à Froid-de-Vorn chez ses parents.

Le trajet de Nio à Froid-deVorn prend un peu moins de deux jours (une journée et demi), si les aventuriers décident de s'y rendre ils n'auront donc pratiquement le temps que de faire l'aller retour avant le départ du convoi (si toutefois ils décident de partir par voie de mer).

Froid-de-Vorn

« Ou Coren retrouve ses deux jeunes frères »

La première journée de trajet se déroule sans encombre. Le lendemain, en milieu de matinée les Pj croisent une petite patrouille de soldats (6 soldats). Une fois suffisamment proche, le capitaine de la patrouille se mettra à dévisager Kerian, ce soldat et persuader de l'avoir déjà vu quelque part, il continuera à l'observer tout en passant à coté des Pj. Ce n'est que quelques mètres plus tard, qu'il se souviendra enfin de l'endroit ou il l'aurait vue, c'est à dire sur une affiche (offrant d'ailleurs une belle récompense)

© 1998 Les Terres de Kernos

dans son poste de garde… Evidemment, il ordonnera à sa patrouille de faire demi-tour dans le but d'interroger ledit Kerian.

Si Kerian s'est déguisé un minimum, il y'aura toujours moyen de convaincre la patrouille qu'ils se trompent d'autant plus que le capitaine n'est pas certains de son fait à cent pour cent. Par contre si les PJ tentent de fuir, une confrontation s'avère inévitable. Si confrontation il y'a, les gardes se rendront s'ils sont sérieusement blessés, par contre si les Pj réussissent à convaincre la patrouille de leurs « honnêteté » ses derniers feront demi-tour et oublieront l'incident.

Le reste du parcours se déroule sans incident notoire, et l'arrivé se fait en milieu d'après-midi. Il s'agit d'un petit village d'un peut plus de deux cents âmes situé en bord de mer, et vivant de la pèche et de l'agriculture. Le village paraît tranquille, la plupart des hommes sont aux champs ou sur la plage non loin de là en train de vérifier leurs filets de pèche, des embarcations de pécheurs sont visible sur la mer au loin, quelques-uns sont en train de construire un embarcadère (projet dont on parlait déjà lors de la dernière visite de Coren). Quelques enfants jouent dehors sous le regard vigilant des anciens du village. L'arrivée des Pj ne passe pas inaperçu, et ils constituent la distraction de la journée, certains villageois pourront reconnaître Coren, si celui-ci n'est pas déguisé, mais se contenteront de le saluer de loin, si au contraire ce dernier est déguisé, les villageois n'y feront pas très attention, tout le monde est au courant de l'accusation depuis l'arrestation de ses parents, mais bien heureusement très peu de villageois croient au bien fondés de cette accusation, ce qui ne veut pas dire que la récompense offerte n'intéresse personne…

La maison de ses parents se trouve être vide, ses deux frères se trouvent sur la plage en train de vérifier les filets et de trier la pèche de la journée. L'accueil d'Abarran est plutôt chaleureux, mais Hiullam lui réserve un accueil froid et préfère s'éloigner. Abarran lui expliquera que Hiullam lui en veut à cause de l'arrestation de leurs parents puis l'invitera lui et ses amis à rentrer se rafraîchir, non sans lui tendre un filet remplis de poisson… Une fois rentré Abarran ne manquera pas de lui demander ce que veut dire toute cette histoire.

Il ne se passera rien de spécial a Froid-de-Vorn et les Pj devront vite repartir s'ils ont décidé de reprendre le bateau jusqu'à Banarva…

Une fois de retour à Nio il ne manquera plus au Pj que de s'embarquer à nouveau.

Le détroit du chaos

« Ou les périls du détroit du chaos menacent nos héros… »

Le convoi maritime prend son départ en début d'après-midi, le trajet vers Banarva devrait durer 5 jours si tous se déroule sans incident.

Les deux premiers jours se déroule sans encombre, toutefois les PJ peuvent noter une certaine nervosité dans le comportement de l'équipage, nervosité qui ne tarde pas à les contaminer au fur et à mesure que les navires s'approchent du détroit du chaos…

C'est lors du troisième jour de navigation, en début de soirée alors que le crépuscule étends ses bras sur les flots qu'un cri retentit du haut de la vigie : « une voile droit devant ! ».

Le navire n'est pas encore nettement identifiable, mais il s'agit d'un bâtiment unique et de grande taille. Tous les marins du bord ainsi que ceux des autres navires observent ce mystérieux navire espérant qu'il ne s'agisse pas la de l'incarnation de leurs craintes…

Peu à peu les contours de ce bâtiment apparaissent plus nettement, et une terreur à nul autre pareil gagne les marins à la vue du symbole du chaos ornant la grande voile de ce qui n'est autre qu'une galère de guerre Pan-Tangienne…

Mis à part la terreur qu'elles inspirent, ces galères sont des navires très impressionnants, faisant plus du double de la taille d'une trirème et possédant un certain nombre de machine de guerre à leur bord.

© 1998 Les Terres de Kernos

Combat en mer

« Ou d'innombrables horreurs s'abattent sur nos héros »

Alors que la galère Pan-Tangienne s'approche du convoi, les 4 trirèmes escortant le convoi se portent à sa rencontre pour engager un combat qui s'avère malheureusement inévitable, les Pan-Tangiens ayant pour coutume d'attaquer tous ce qui bouge et de discuter ensuite (même s'il faut réveiller les morts pour cela !) …

Aussitôt les trirèmes à portées (200 mètres), plusieurs tirs de Balistes et de catapultes de la galère Pan-Tangienne viennent frapper les trirèmes, trois d'entre elles sont légèrement touchés et les dégâts sont minimes, mais la quatrième, à eu le malheur de recevoir un tir de trébucher endommageant gravement le pont et la ralentissant considérablement. Cette première attaque Pan-Tangienne, est aussitôt suivi par la riposte des trirèmes, 6 tirs de balistes frappant de plein fouet le navire ennemi mais ne l'endommageant quasiment pas.

C'est alors que du navire Pan-Tangien, surgit ce qui est pour des observateurs éloignés une nuée « d'oiseaux » se dirigeant non pas vers les trirèmes mais bel et bien vers les navires marchands restés à l'écart totalement impuissant et tentant de poursuivre leur route pour échapper au combat naval qui s'engageait. Au fur et a mesure que la nuée s'approche, tout le monde peut distinguer nettement, ce qui n'est autres que plusieurs centaines de créatures démoniaques assoiffées de sang et poussant des hurlements à vous glacer les entrailles.

Ces démons ne sont pas extrêmement dangereux pris séparément, mais malheureusement, ils sont plusieurs centaines et les 5 navires marchand se retrouvent vite pris d'assaut par ses créatures. Les équipages des différents navires se voient obligés de défendre leur vie, les démons sont partout et attaquent une cible à plusieurs.

Cela fait quelques instant déjà que les combats contre les démons font rage sur les navires marchands, de nombreux hommes ont déjà été blessés voir tué, tandis que pour chaque démon détruit, il semble en venir 10 autres, la situation est donc au plus mal pour nos aventuriers…

Un peu plus loin sur les flots, le combat naval se poursuit 2 des 3 trirèmes restantes ayant réussi à prendre d'abordage le navire Pan-Tangien, la troisième étant en train de manœuvrer tant bien que mal pour prendre part à l'abordage.

Quelques minutes plus tard, minutes qui semblent interminable, les démons se mettent à disparaître laissant derrière eux de nombreux morts et blessés, plus loin sur les flots, le navire Pan-Tangiens se trouve à la proie des flammes et est en train de sombrer, son équipage allant rejoindre la flotte du seigneur Piaray, les trois trirèmes s'éloignant pour rejoindre le reste du convoi et secourir les rescapé de la trirème ayant été coulé…

Les pertes ont été extrêmement lourdes, mais les survivants sont heureux d'êtres toujours vivant, et il faut maintenant songer à penser les blessures et à rejoindre Banarva…

L'arrivée à Banarva

« Ou Coren retrouve la cité qu'il a du fuir… »

Deux jours plus tard, le convoi arrive enfin en vue du port de Banarva. Ayant accosté, des soldats montent immédiatement à bord. Ces soldats ont une double mission, l'inspection des navires dans le cas ou ces derniers transporteraient des marchandises de contrebandes ou bien illicites, et deuxièmement, ils sont à la recherche de personnes étant indésirable en Tarkesh, ou bien encore recherché par la justice du pays, bien entendu Kerian est au nombre de ses derniers.

Tous les navires qu'ils soient en arrivés ou en partance sont ainsi inspectés de puis un peu plus de 4 mois ainsi que peuvent l'apprendre les joueurs auprès des marins du bord. Toutefois après avoir appris ce qui s'est passé dans le détroit du chaos et avoir constaté les dégâts, que ce soit humains ou matériel, les soldats ne feront pas de zèle et feront venir des prêtres et des médecins pour soigner les blessés, pendant ce temps, ils se contenteront tout de même de vérifier la cargaison.

© 1998 Les Terres de Kernos

Les différents équipages seront soignés ainsi que les joueurs s'ils ne l'ont pas été après le combat. Le capitaine de « l'Ondine » fera savoir à tout le monde que le convoi ne repartira pas avant trois semaine, le temps de réparer les dégâts et de remettre tout le monde d'aplomb. Il fera aussi savoir au joueur qu'ils seront toujours le bienvenu à son bord, ce qui est normale si les joueurs se sont montrés héroïques durant l'attaque des démons.

Banarva

« Ou l'on découvre la capitale du Tarkesh »

Banarva est la capitale du Tarkesh, c'est aussi la cité ou règne l'activité la plus intense, de nombreux navires y font escale. Et l'activité commerciale y est très développée. La ville est aussi depuis quelque mois sous surveillance intense et le nombre de garde sur les remparts ont été multiplié par trois en comparaison des souvenirs de Kerian. C'est aussi dans cette ville que se trouvent les bureaux des services secrets Tarkeshites, installé dans l'une des ailes du Palais Royal et sous haute surveillance. Bjorn Kalestraan y possède aussi une demeure où il réside habituellement lorsqu'il n'est pas en voyage pour ses « affaires »…

L'une des sœurs de Kerian, Amarie, réside à Banarva mais est actuellement en voyage avec son mari pour rendre visite à l'un de ses beaux-frères habitant l'Ile des cités pourpre (voyage dont elle à déjà eux l'occasion de parler à Kerian). Leur maison se trouve dans le quartier marchand pas loin du port et peut servir d'hébergement au joueurs si ceux-ci trouvent de bonnes excuses à raconter aux voisin et à la milice, sans quoi ils devront s'expliquer. De plus la maison fait l'objet d'une surveillance de la milice, surveillance qui toutefois n'est pas permanente qui n'a pour but que de prévenir le retour d'Amarie et de son mari, si les joueurs décident de s'y installer leurs arrivé ne passera pas inaperçus et ils seront sous surveillance, voir emprisonné si Kerian est reconnu…

Les Pistes

« A la recherche de la vérité »

Cette partie du scénario est relativement libre, c'est aux joueurs de poursuivre leurs investigations comme ils l'entendent, et les pistes développés ci-dessous ne sont nullement exhaustives.

Kerian à plusieurs choix d'action, soit essayer de prouver son innocence, soit de retrouver ses parents et de les faire évader, soit encore de se rendre et de faire confiance a la justice de son pays (gag)...

<u>Pour prouver son innocence, il lui faudra trouver des preuves :</u>

-L'une de ces preuves n'est autre que le journal que tient Martel, journal caché dans ses appartements aux palais et sévèrement gardé par un démon.

-Une autre preuve serait de mettre la main sur le second de Bjorn Kalestraan, un certain Krager, qui sait beaucoup de chose et qui était présent le soir de la mort d'Ubidias.

-Il peut aussi entamer une surveillance de Bjorn ou se mettre à poser des questions sur lui auquel cas Bjorn en entendra parler (on devine que les assassins de la ville vont avoir du travail grassement rémunéré).

-Une autre possibilité de preuve serait de mettre en évidence la relation existant entre Martel et Bjorn, ce qui sera dure étant donné que leurs rencontrent ne se font que dans le quartier général de la guilde de voleur de Bjorn.

<u>Faire évader ses parents ne sera pas aisé :</u>

-En effet seul les dirigeants des services de renseignements savent ou ils se trouvent.

-Et de plus ils sont surveiller jours et nuit.

<u>Si Kerian décide de faire confiance à la justice :</u>

-Il sera immédiatement arrêté et emprisonné, ses compagnons n'ayant rien avoir dans cette histoire pourront peut-être rester libres.

-Il subira un interrogatoire au cours du quel Martel l'accablera des preuves matérielles qui sont contre lui. Et enfin il sera jugé par le roi lui-même, conseillé toutefois par les chefs des renseignements (dont Martel fait partie) et donc condamné à mort.

© 1998 Les Terres de Kernos

-Il ne lui restera plus qu'à s'évader auquel cas il devra revenir à l'une des solutions précédentes, ou bien il peut mourir…

Les événements possibles

Les événements décrits ci-dessous ont pour but de mettre un peut, voir beaucoup, de piquant à l'aventure, ils ne se réaliseront pas forcément et la liste n'est pas exhaustive, tout dépendra en fait des actions et réactions des PJ's.

-Bjorn peut avoir recouru à une guilde d'assassins (qui sont évidemment royalement rémunéré), « les masques de la nuit », pour éliminer Kerian qu'il soit revenu au pays ou non auquel cas, il sera traqué ou qu'il aille et sans répit…

-Si les autorités apprennent le retour de Kerian du fait d'une imprudence de sa part ou d'une dénonciation, ce dernier sera aussitôt traqué activement par la garde. De plus Martel mettra aussitôt Bjorn au courant de son retour et ce dernier lancera immédiatement ses hommes de main à sa poursuite avec pour mission de le tuer proprement…

-Un ambitieux ayant reconnu Kerian à un moment ou à un autre peut décider avec des amis que la prime offerte pour sa capture (mort ou vif) ferait du plus bel effet dans sa bourse…

-Les Pj peuvent s'apercevoir qu'ils sont suivis peut avant leur départ de Nio, pour ensuite s'apercevoir qu'il s'agit de Hiulam le frère de Kerian.

-Lors de l'attaque des démons Pan-Tangiens les Pj peuvent entendre les cris d'un enfant pour ensuite se rendre compte que le frère de Kerian, Hiullam s'est embarqué clandestinement à bord et est aux prises avec deux ou trois démons particulièrement vicieux.

-Un aubergiste le reconnaissant peut généreusement lui louer une chambre à un prix très avantageux puis le dénoncer à la garde en échange de la récompense mirobolante offerte.

-Un soldat plus intelligent que la moyenne peut le reconnaître et vouloir l'inviter à visiter les geôles de la prison sur-le-champ, aidé en cela par quelques soldats à l'intelligence normale c'est à dire dont le système de réflexion et du genre : « Moi vois, Mois tue puis *ensuite* Moi discute… » .

-L'un des PJ peut avoir poser les mauvaises questions aux mauvaises personnes et de la mauvaise manière et risque de se retrouver avec l'un des hommes travaillant pour Bjorn sur le dos, ce dernier ayant bien entendu la vague envie de l'éliminer, ou même de l'amener devant son patron. Ce dernier se faisant une joie de le faire ~~torturer~~… interroger pour qu'il lui dise ce qu'il lui veut au juste…

The End

Deux solutions sont plausibles :

-Premièrement l'innocence de Kerian est prouvée auquel cas sa famille sera immédiatement libérée, et pour compensation une rente de 200 Gb par mois sera versé à Kerian ou à sa famille, de plus, s'il le désire il pourra être réintégrer dans les services secrets Tarkeshites. Quant à Bjorn il a réussi à fuir hors du Tarkesh, il est à craindre qu'on entende encore parler de lui un jour…

-Deuxièmement il n'arrive pas à prouver son innocence auquel cas tout est possible, mais quoi qu'il en soit la famille de Kerian sera libérée un an après sont départ (après tout ce n'est pas un pays de barbares…), quant à Kérian il y a de grande chance qu'un certain Artémis Entreri s'intéresse à lui après avoir été mandaté par sa guilde qui elle-même est grassement payé par Bjorn Kalestraan.

-Quant aux autres Pnj tous est possible …

© 1998 Les Terres de Kernos

LES PNJS

Bjorn Kalestraan

Bjorn Kalestraan est sans doute l'une des personnes les plus riches du Tarkesh, bien que cela ne se sache pas. Officiellement, c'est un marchand comme tous les autres, mais derrière cette façade se cache l'un des maîtres du crime organisé dans son pays, bien que cela n'ait jamais été prouvé. Très intelligent et aussi très ambitieux, il n'hésite pas à éliminer ou plutôt à faire éliminer ceux qui peuvent se mettre en travers de sa route. Disposant de ressources financières énormes, il dispose d'agents un peu partout, de plus il dirige d'une main de fer l'une des deux guildes de voleurs de Banarva ce qui lui fournit nombres d'hommes de main prêt à tout… En plus de cela il s'est attaché les services d'un sorcier auquel il fait appel lorsque ses hommes de main ne peuvent l'aider, grâce à ce sorcier, il dispose d'ailleurs d'un démon lui servant de Garde du Corps, démon auquel il fait appel lorsque sa vie est en danger…

Bjorn réside principalement à Banarva, mais dispose de résidences secondaire dans certaines autres villes des jeunes royaumes. Sa demeure de Banarva est surveillée par quelques hommes de main, et par un démon protégeant son bureau. De plus sa demeure possède plusieurs niveaux souterrains secrets servant de base à sa guilde de voleur est relié par de nombreuses galeries souterraines à de nombreuses issues disséminées dans la ville…

Caractéristique :

For : **12**	Con : **13**	Pou : **16**	App : **09**
Tai : **14**	Int : **17**	Dex : **12**	
Points de vie : **14**	Armure : Aucune		

Armes :

Epée Large	**55** %	**1 D 8 +1 + 1D 4**	Dague	**60** %	**2 D 4 + 2**

Compétences :

Marchander : 90 %	Evaluer : 80 %	Se cacher : 30 %	Crime org. : 200 %
Baratin : 75 %	Esquive : 38 %	Médecine : 25 %	

Magie et Démons :

Confusion (1) Enfer Partagé (1 - 3) Babillage (1)

1 Bague servant de point de convergence à un démon lui servant de garde du corps, et 1 amulette à laquelle se trouve lié un démon lui permettant de s'échapper si une situation tourne mal

© 1998 Les Terres de Kernos

Martel

Martel et l'un des trois chefs des services secrets Tarkeshites, il jouit d'une influence considérable étant donné sa position, malheureusement son attirance pour l'argent fait de lui un homme totalement corrompu. Il se fait grassement payer par Bjorn Kalestraan en échange d'une impunité totale et de renseignements confidentiels pouvant être revendus. Martel est toutefois un homme intelligent et dangereux, de plus ayant accès aux ressources des services secrets du tarkeshite il dispose de moyens assez conséquents. Il n'a jamais été soupçonné de quoi que ce soit et reste blanc comme neige grâce à sa grande prudence. Toutefois il a pour habitude de tenir un journal dans lequel il rédige quotidiennement tous les événements auxquels il participe ou dont il a connaissance, ce journal est toutefois très bien protéger par un démon gardien fournit par le sorcier de Bjorn. Grâce aux renseignements qu'il recueille il fait chanter, mais en restant dans l'ombre, un certain nombre de nobles du pays qui se sont compromis d'une façon ou d'une autre, ce qui lui assure une source de revenus supplémentaires. Les nobles en question n'ont bien évidemment aucune idée de l'identité de leur maître chanteur…

Caractéristique :

For : **17** Con : **15** Pou : **16** App : **15**
Tai : **16** Int : **15** Dex : **15**
Points de vie : **16** Armure : **1 D 6 + 1**

Armes :

Epée Longue **95** % **2 D 8 + 1 D 6** Dague **75** % **1 D 4 + 2 + 1 D 6**
Cimeterre **80 % 1D 8+1+ 1 D6**

Compétences :

Marchander : 60 % Crocheter : 95 % Chercher : 98 %
Baratin : 75 % Se cacher : 100 % Depl. Sil. : 80 %
Evaluer : 80 % Grimper : 75 %
Esquive : 68 % Médecine : 52 %
Déguisement : 76 %

© 1998 Les Terres de Kernos

Krager

Il s'agit du second de Bjorn, c'est un homme extrêmement dangereux qui à un goût prononcé pour la violence, mais il n'en est pas moins un homme intelligent et prudent, il apprécie toutefois certains établissement dans lesquelles il peut trouver de quoi se distraire auprès de femmes au moral douteux moyennant finance bien sur, on peut l'y trouver deux à trois fois part semaines. Il aide Bjorn dans ses « affaires » principalement lorsque ce dernier ne veut pas se salir les mains. Krager à éliminer plus d'une personne ayant voulu causer du tort à son patron Ubidias en fait parti et si Kerian n'avait pu s'échapper il serait du nombre aussi. Krager connaît pratiquement toutes les affaires dans lesquelles a trempé Bjorn kalestraan pour y avoir activement participé... De plus c'est un voleur de génie et c'est à lui que Bjorn à confier le commandement de la guilde, de ce fait il a toute autorité pour régler les affaires courantes, du moment qu'il n'aille pas à l'encontre des désire de son patron, chose qu'il préfère d'ailleurs éviter de peur de se retrouver sans tête…

Caractéristique :

For : **12**	Con : **14**	Pou : **15**	App : **15**
Tai : **13**	Int : **14**	Dex : **16**	
Points de vie : **14**	Armure : **1 D 6 + 1**		

Armes :

Epée Large **95** % **1 D 8 + 1 + 1 D 6** Dague **80** % **2 D 4 + 2**

Compétences :

Evaluer : 80 %	Crocheter : 100 %	Grimper : 85 %	Depl. Sil. : 88 %
Esquive : 68 %	Se cacher : 80 %	Chercher : 95 %	

© 1998 Les Terres de Kernos

Artemis Entreri

Artemis Entreri est sans doute l'un des meilleurs dans son domaine il n'a jamais raté un contrat, c'est aussi un combattant aguerri et très peu de bretteur serait capable de le vaincre, il possède la particularité d'être parfaitement ambidextre. De plus les mots honneur, pitié et compassion ne veulent absolument rien dire pour lui. Sa méthode préférée consiste à envoyer des sous-fifres effectuer le travail et d'observer la scène, Ce n'est pas de la lâcheté de sa par, il préfère tout simplement ne pas gaspiller ses talents pour des proies qui n'en valent pas la peine, Entreri n'intervient que si les événements se déroulent mal ou si sa proie lui paraît « intéressante »….

Artemis Entreri est envoyé par sa guilde dans tous les « Jeunes Royaumes » et même dans « l'Est Inconnue » pour les contrats les plus important, c'est donc un grand honneur qui est fait aux victimes que de se faire tuer par Artemis Entreri…

Caractéristique :

For : **17** Con : **16** Pou : **18** App : **14**
Tai : **16** Int : **16** Dex : **21**
Points de vie : **16** Armure : **1 D 10 – 1** (Cuir Moulé de L'Est Inconnue)

Armes :

Du fait de son ambidextrie, il Peut utiliser ses armes de n'importe quelle main avec la même efficacité ou utiliser deux armes à la fois.

Epée Large **400** % **1D8 + 1 + 1D6**
Dague **400** % **1D4 + 2 + 1D6**
Cimeterre **400** % **1D8 + 1 + 1D6**
Dague (lancé) **180** % **1D4 + 2 + 1D3**
Arc de Chasse **150** % **1D6 + 1 + 1D3**

Compétences :

Se Cacher **90 %** Grimper **80 %** Crocheter **111 %** Voir **88 %**
Dépt. Sil. **100 %** Pister **95 %** Ecouter **123 %** Médecine **70 %**

Magie :

Fracasser (1) Guérison Rapide (4) Minuit (1)

© 1998 Les Terres de Kernos

Les Démons Pan-Tangiens

Ces démons ne sont pas vraiment dangereux pris isolément, malheureusement ce cas de figure n'arrive quasiment jamais et on ne les trouve que par groupes (plusieurs centaines dans le cas présent). Ils attaquent leurs proies en vol et toujours à plusieurs ce qu'ils peuvent se permettre vu leur grand nombre, ils disposent de d'armes naturelles : leurs griffes et leurs crocs acérés, mais aussi de facultés magiques. Certains possèdent la faculté de cracher une substance chaotique, d'autres ont un sang acide et quelques-uns crachent un venin cutané capable de tuer en quelques secondes.

Caractéristiques

For : **18** Tai : **5** Con : **11** Int : **13**
Pou : **19** Dex : **27** App : **2**

Points de vie : **8** Armure : **aucune**

Armes :

Morsure (x1)	**45 %**	**1D8**	Serre (x2)	60 %	1 D 8

Facultés :

Sangsue	60 %	Draine 1 D 2 point de force par rounds
Crache venin	40 %	12 points de virulence : Con/Vir si échec perte de 12 PV
Sang acide	Auto	L'acide endommage les armes et brûle au contacte du sol.
Hurlement	Auto.	- 25 % pour toutes actions
Ecume du Chaos	**40 %**	**Transformation Chaotique**

***Note** : chaque démon est différent et peut posséder une de ces 5 facultés. Les facultés morsure serres et ailes sont toutefois présentes chez tous les démons de cette race.*

© 1998 Les Terres de Kernos